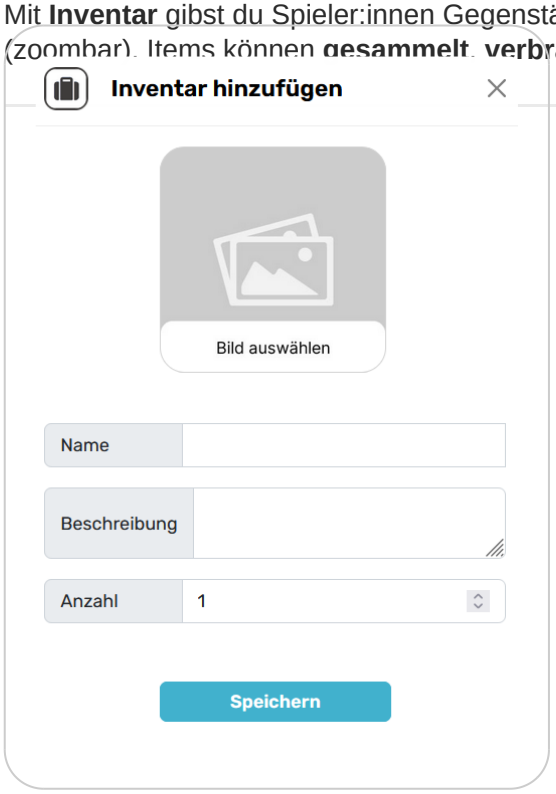
Inventar

Mit **Inventar** gibst du Spieler:innen Gegenstände an die Hand – z. B. Schlüssel, Hinweise, Karten oder Fotos (zoombar). Items können **gesammelt**, **verbraucht** oder **für Bedingungen** in Szenen verwendet werden.



Felder

Bild
Optionales Vorschaubild. Bilder können im Inventar **vollbild/zoombar** geöffnet werden – ideal für Karten, Notizen, Codes.

Name
Eindeutige Bezeichnung des Gegenstands (z. B. „Rostiger Schlüssel“, „Karte Nordwald“).

Beschreibung
Kurzer Begleittext (Hinweis, Notiz, Nutzungshinweis).

Anzahl
Startmenge (Standard **1**). Kann im Spiel erhöht/gesenkt werden.

Verhalten in der App

- Items erscheinen im **Inventar-Menü** der App.
- Tippen auf ein Item öffnet **Detailansicht** mit **Zoom** für das Bild (falls vorhanden) und Beschreibung.
- Mengenänderungen werden live angezeigt (z. B. „Seil ×2“).

Verhalten in der App

- Items erscheinen im **Inventar-Menü** der App.
- Tippen auf ein Item öffnet **Detailansicht** mit **Zoom** für das Bild (falls vorhanden) und Beschreibung.
- Mengenänderungen werden live angezeigt (z. B. „Seil ×2“).

Logik im Spiel

Du kannst Inventar **abfragen** und **verändern**:

Bedingungen (typische Checks)

- *hat Item*: „Wenn **Karte Nordwald** vorhanden ? Button anzeigen / Szene freigeben“
- *Menge*: „Wenn **Batterie** ? 2 ? Taschenlampe aktivieren“
- *nicht vorhanden*: „Wenn **Schlüssel** fehlt ? Hinweis anzeigen“

Aktionen (typische Manipulationen)

- **Hinzufügen**: Item neu ins Inventar legen (mit Startmenge)
- **Erhöhen/Verringern**: Menge +1/–1 oder um einen festen Wert
- **Setzen**: Menge exakt auf n stellen
- **Entfernen**: Item komplett aus dem Inventar löschen

> Praxis: Nach dem Benutzen eines „Einweg“-Items (z. B. Sicherung) die Menge **–1** setzen. Bei wiederverwendbaren Items (z. B. Schlüsselbund) die Menge belassen.

Einsatzbeispiele

- **Schlüssel & Schlösser**
  - Szene fragt: *„Schlüssel vorhanden?“* ? Ja: Tür öffnet, Nein: Hinweis „Suche den Schlüssel“.
- **Fotos/Belege als Hinweis**
  - Item „Foto Schaltschrank“ (zoombar) enthält eine abfotografierte Zahlenfolge ? späteres Rätsel.

- **Karte/Plan**
  - Zoombare Karte im Inventar, die jederzeit aufgerufen werden kann.
- **Ressourcen**
  - „Batterie ×3“ – wird beim Einschalten der UV-Lampe schrittweise verbraucht.

Design- & UX-Tipps

- **Eindeutige Namen & Icons**: schneller Wiedererkennungswert.
- **Kurze Beschreibung** mit klarer Funktion („Öffnet Tür im Keller“).
- **Wichtige Bilder** hochauflösend genug für Zoom, aber < 1 MB wenn möglich.
- **Tutorial-Hinweis**: Einmal erklären, dass Inventar über das Rucksack-Symbol erreichbar ist.

Kurz-Workflow

1. **Bild** wählen (optional, zoombar), **Name**, **Beschreibung**, **Anzahl** setzen.
2. In späteren Szenen **Bedingungen** auf dieses Item legen (vorhanden / Menge ? n).
3. Bei Bedarf per Aktion **Menge ändern** oder Item **entfernen**.

So steuerst du Spielfortschritt, Rätsel und Hinweise elegant über ein flexibles, sichtbares **Inventar-System**.

Revision #1
Created 27 September 2025 14:29:17 by David Wright
Updated 27 September 2025 14:34:11 by David Wright